

в каждом назначается консультант, задача которого в процессе работы помогать своим коллегам. По окончании работы эскизы первого звена вывешиваются на одной половине доски, а эскизы второго на второй. Происходит коллективное обсуждение работ.

Что касается контроля усвоения знаний, то его необходимо проводить на каждом занятии. При этом стараться как можно больше охватить студентов. Для этого используются такие методы и приемы активизации деятельности студентов, как опрос-эстафета, взаимопрос, тестирование, технический диктант, упражнение-монтаж. Например, опрос-эстафета. Студентам предлагается перед графической работой на тему «Построение проекций модели» построить на доске изображение простой по форме модели. Первый студент выполняет построение главного вида, второй – проверяет правильность построения, третий – изображает вид сверху, четвертый – контролирует, пятый – строит вид слева, шестой – проверяет, седьмой – выполняет разрез т.д. При желании деятельность студентов можно еще более активизировать, превнеся в неё элемент состязательности. Упражнение-монтаж заключается в том, что студенты должны смонтировать чертеж из готовых изображений (видов, разрезов, сечений). В этих упражнениях наиболее полно проявляются творческие начала, становится ясно, кто и что усвоил, выявляется качество знаний каждого

**Шибирина Т.С.**

## **РАЗВИВАЮЩИЕ ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ В СРЕДНЕМ ПРОФЕССИОНАЛЬНОМ ОБРАЗОВАНИИ**

Понятие "технология обучения" на сегодняшний день не является общепринятым в традиционной педагогике. В документах ЮНЕСКО технология обучения рассматривается как системный метод создания, применения и определения всего процесса преподавания и усвоения знаний с учетом технических и человеческих ресурсов и их взаимодействия, ставящий своей задачей оптимизацию форм образования. Технология (от греч. *techne* – искусство, мастерство, умение и ...логия, от греч. *logos* — слово, учение) — совокупность методов, осуществляемых в каком-либо процессе.

С одной стороны, технология обучения – это совокупность методов и средств обработки, представления, изменения и предъявления учебной информации, с другой – это наука о способах воздействия преподавателя на студентов в процессе обучения с использованием необходимых технических или информационных средств. В технологии обучения содержание, методы и средства обучения находятся во взаимосвязи и взаимообусловленности. Педагогическое мастерство преподавателя состоит в том, чтобы отобрать нужное содержание, применить оптимальные методы и средства обучения в соответствии с программой и поставленными образовательными задачами.

Понятие "педагогическая технология" может рассматриваться в трех аспектах:

- научном – как часть педагогической науки, изучающая и разрабатывающая цели, содержание и методы обучения и проектирующая педагогические процессы;
- процессуальном – как описание (алгоритм) процесса, совокупность целей, содержания, методов и средств достижения планируемых результатов обучения;
- деятельностном – осуществление технологического (педагогического) процесса, функционирование всех личностных, инструментальных и методологических педагогических средств.

Как и любая технология, педагогическая технология представляет собой процесс, при котором происходит качественное изменение воздействия на обучаемого. Педагогическую технологию можно представить следующей формулой:

ПТ = цели + задачи + содержание + методы (приемы, средства) + формы обучения.

Организация и реализация этого процесса (педагогической технологии) зависит от требований ведущих дидактических принципов. К основным дидактическим принципам относятся: принцип научности и доступности обучения; принцип системности обучения и связи теории с практикой; принцип сознательности и активности студентов в обучении при руководящей роли педагога; принцип наглядности; принцип прочности усвоения знаний и связи обучения со всесторонним развитием личности студентов.

Хочется более подробно остановиться на анализе производственных ситуаций и имитационном моделировании.

На сегодняшний день в педагогике наряду с другими технологиями широко используется в учебном процессе:

- анализ реальных производственных ситуаций, с которыми студент столкнется в своей будущей профессиональной деятельности;
- имитационное моделирование.

Применение в учебном процессе анализа *реальных производственных ситуаций*, с которыми студент столкнется в своей будущей профессиональной деятельности, прежде всего помогает решить проблемы профессионального обучения и общего социального развития взрослых людей, путем таких средств и методов, которые обеспечивают развитие личности и формируют у человека способности исследовательского и творчески преобразующего отношения к окружающей действительности.

Имитационное *моделирование* как разновидность моделирования в педагогике включает в себя имитацию не полного производственного процесса или задачи, а отдельных его элементов. Оно проводится с целью акцентировать внимание обучаемого на каком-то важном понятии, категории, предоставляет студентам возможность в творческой обстановке сформировать и закрепить те или иные навыки производственного процесса.

### *Сущность игровых технологий, применяемых в педагогике*

*Игровые технологии* широко применяются при проектировании технологий образования студентов. Обучение студентов может быть эффективным при реализации принципов дидактики развивающего обучения. Это означает, что процесс образования должен быть не столько процессом передачи предметных образов, сколько процессом управления развитием личности. Игровая деятельность характеризуется процессами сознательной организации способа осуществления деятельности, которые основываются на рефлексии и активных поисковых действиях по поводу содержания ролей, игровых функций или сюжета. Только тогда, когда субъект деятельности начинает осуществлять организационные действия по поводу сюжета, делая предметом своей деятельности содержание и процессы, можно говорить о возникновении игровой деятельности и специфического игрового отношения. Рефлексивный, поисковый, мыслительный и организационный компоненты игровой деятельности формируют у субъекта исследовательское и творческое отношение к действительности.

*Концептуальными основами игровых технологий являются:*

- психологические механизмы игровой деятельности опираются на фундаментальные потребности личности и самовыражения, самоутверждения, самоопределения, саморегуляции, самореализации;
- игра – форма психогенного поведения, т.е. внутренне присущего, имманентного личности;
- игра – пространство "внутренней социализации" человека, средство усвоения социальных установок;
- игра – свобода личности в воображении, "иллюзорная реализация нереализуемых интересов";
- в возрастной периодизации особая роль отведена ведущей деятельности, имеющей для каждого возраста свое содержание.

*Разновидности игр, применяемых в педагогических технологиях*

Наиболее часто встречаемыми в педагогической практике являются игры:

деловые; организационно-деятельностные; инновационные игры.

В своей практической деятельности на занятиях по дисциплине «Менеджмент», я применяю деловые игры.

Деловая игра представляет собой форму воссоздания предметного и социального содержания будущей профессиональной деятельности специалиста, моделирования таких систем отношений, которые характерны для этой деятельности как целого. С помощью знаковых средств (язык, речь, графики, таблицы, документы) в деловой игре воспроизводится профессиональная обстановка, сходная по основным сущностным характеристикам с реальной. Вместе с тем в деловой игре воспроизводятся лишь типичные, обобщенные ситуации в сжатом масштабе времени.

Деловая игра воссоздает *предметный* контекст-обстановку будущей профессиональной деятельности (условной практики) и *социальный контекст*, в котором студент взаимодействует с представителями других

ролевых позиций. Таким образом, в деловой игре реализуется целостная форма коллективной учебной деятельности на целостном же объекте – на модели условий и диалектики производства, профессиональной деятельности.

В деловой игре обучающийся выполняет квазипрофессиональную деятельность, сочетающую в себе учебный и профессиональный элементы. Знания и умения усваиваются им не абстрактно, а в контексте профессии, накладываясь на канву профессионального труда. В контекстном обучении знания усваиваются не впрок, для будущего, а обеспечивают игровые действия учащегося в реальном процессе деловой игры. Одновременно обучаемый наряду с профессиональными знаниями приобретает специальную компетенцию – навыки специального взаимодействия и управления людьми, коллегиальность, умение руководить и подчиняться, следовательно, деловая игра воспитывает личностные качества, ускоряет процесс социализации. Но эта "серьезная" профессиональная деятельность реализуется в игровой (частично азартной) форме, что позволяет обучаемым интеллектуально и эмоционально "раскрепоститься", проявлять творческую инициативу.

Моделируя или имитируя условия и динамику производства, действия и отношения специалистов, деловая игра служит средством актуализации, применения и закрепления знаний и средством развития практического мышления. Этот эффект достигается через взаимодействие участников игры в заданной конкретной ситуации или системе производственных ситуаций. Деловая игра реализуется на имитационной модели как совместная деятельность по постановке и решению игровых учебных задач, подготовке и применению индивидуальных и совместных решений. Правила и нормы совместной деятельности, язык имитации и связи задаются заранее или вырабатываются в процессе игры. Деловая игра проводится в режиме диалогического общения, она является двухплановой деятельностью, поскольку направлена на достижение двух целей: игровой и педагогической, которая, будучи приоритетной, не должна довлеть над первой. В процессе игры осваиваются: нормы профессиональных действий; нормы социальных действий, т.е. отношений в коллективе производственников. При этом каждый ее участник находится в активной позиции, взаимодействует с партнерами, соотнося свои интересы с партнерскими и, таким образом, через взаимодействие с коллективом познавая себя.

### **Список литературы**

1. Бордовская, Н.В. Педагогика [Текст]: учебник для вузов / Н.В. Бордовская, А.А. Реан. – М.: Сб. Питер, 2003.
2. Пидкасистый, П.И. Педагогика [Текст]: учебник для вузов / Под ред. П.И. Пидкасистого. – М.: Высшая шк., 2002.

3. Харламов, И.Ф. Педагогика [Текст]: учебник / И.Ф. Харламов. – Мн.: Университетское, 2003.
4. Маркова, А.К. Психология труда педагога [Текст]: книга для преподавателя /А.К. Маркова. – М.: Просвещение, 2003.
5. Захарова, Л.Н. Профессиональная компетентность педагога и психолого-педагогическое проектирование [Текст]: Учеб. пособие/Л.Н. Захарова. – Н. Новгород: Изд-во Нижегород. ун-та, 2002.